

GESTÃO EMPREENDEDORA DE SERVIÇOS LÚDICOS: ESTUDO DE CASO TRAILER DA BRINCADEIRA*

Ana Maria Alves Izidoro**

Resumo: Especialistas na área da educação vêm alertando sobre a diminuição do tempo que as crianças têm para brincar ao ar livre e sobre a falta de brincadeiras que permitem às crianças explorarem diferentes materiais, espaços e recursos. Sem brincarem livremente, as crianças correm o risco de não desenvolverem habilidades importantes para a vida adulta. Este estudo tem como tema central a inserção de uma empresa empreendedora Trailer da Brincadeira, que traz brincadeiras e brinquedos lúdicos, usados na infância dos pais de hoje, para brincarem juntos com seus filhos as brincadeiras que eram brincadas antigamente estimulando maior contato entre a família. Lembrando que a brincadeira é o exercício físico mais completo de todos e é através dela que agregamos valores e virtudes à nossa vida. A falta de valorização do brincar, contribui para a realidade em que vivemos atualmente, pois hoje as brincadeiras estão entrando em extinção. Brincar é um momento único, é através das brincadeiras que as crianças ampliam os conhecimentos sobre si, sobre o mundo e sobre tudo que está ao seu redor, elas manipulam e exploram os objetos, comunicam-se com outras crianças e adultos, desenvolvem suas múltiplas linguagens, organizam seus pensamentos, descobrem regras, tomam decisões, compreendem limites e desenvolvem a socialização e a integração com o grupo, é um aprendizado que prepara as crianças para o futuro, onde terão que enfrentar desafios semelhantes às brincadeiras. Este artigo busca estudar o empreendimento do Trailer da Brincadeira, e a forma divertida de ensinar a brincar ajudando no desenvolvimento do comportamento das crianças, tem como objetivo resgatar valores, socializar brincadeiras que eram realizadas antigamente, aprender novos tipos de brincadeiras (antigas), e tornar as crianças mais solidárias e participativas, incentivando o trabalho em grupo, sejam com amigos, pais e famílias.

Palavras-chave: Empreendedorismo. Atividades lúdicas. Educação. Criatividade.

1. APRESENTAÇÃO

No decorrer das últimas décadas, os processos de aprendizagem tiveram muitas mudanças, para uma forma baseada em compreensão, capacitação e independência. As

* Artigo apresentado como trabalho de conclusão de curso de Pós-Graduação *lato sensu* em MBA em Gestão de Negócios, da Universidade do Sul de Santa Catarina, como requisito parcial para obtenção do título de Especialista. Orientador: Prof. Francisco Pereira da Silva, Doutor. Tubarão, 2017.

** Acadêmico (a) do curso Pós-Graduação *lato sensu* em MBA em Gestão de Negócios, da Universidade do Sul de Santa Catarina.

crianças desta geração já nascem mergulhados em um mundo digital, convivendo com muitos aparelhos tecnológicos, como computadores, tablets, smartphones e internet.

Hoje, as crianças não devem nem saber o que são as brincadeiras de antigamente, pois a tecnologia transformou o mundo deles e trouxe à tona brincadeiras e brinquedos que não exigem criatividade e muito menos esforço.

O Trailer da Brincadeira leva as brincadeiras de antigamente as crianças e toda a família, estimulando maior aproximação entre pais e filhos, são brincadeiras e jogos tradicionais, onde exige a participação ativa da criança, sem usar os meios tecnológicos atuais, o público alvo desta empresa são as crianças, os pais ou responsáveis, as escolas, shoppings, festa de aniversários, festa de empresas e parques ambientais.

Em casa, o brincar pode acontecer do amanhecer à hora de dormir, envolvendo pai, mãe, avós, tios e até os bichos de estimação. As escolas e igrejas também podem contribuir para que as crianças tenham uma infância mais feliz, oportunizando momentos e espaço para brincadeiras e recreação. O adulto, ao permitir-se brincar com as crianças, sem envergonhar-se disto, poderá ampliar, estruturar, modificar e incrementar as experiências das crianças, ao participar junto com as crianças, ambos aprendem através da interação, construindo significados e apropriando-se dos diversos bens culturais.

1.1 EMPREENDEDORISMO É A PALAVRA CHAVE

O empreendedor é aquele que cria algo novo, algo diferente, é aquele que muda ou transforma “valores” e, ainda, pratica a inovação sistematicamente, buscando fontes de inovação e criando oportunidades (DRUCKER, 1986).

1.1.1 Empreendedorismo e inovação

O empreendedorismo é de suma importância para o crescimento econômico do nosso país e do mundo todo. Hoje muito se fala sobre a arte de empreender, são muitas ideias criativas, mas muitos empreendimentos não sobrevivem a realidade. Juntar as características do perfil do empreendedor com as competências necessárias para o empreendedorismo exige

conhecimento e fomentos educacionais para desenvolver as capacidades e comportamento adequado para se solidificar no mercado, desenvolver a criatividade é uns dos principais elementos do processo de inovação.

Para FILION (1999), uma pessoa empreendedora é criativa, capaz de estabelecer e atingir objetivos, imagina, desenvolve e realiza visões, mantendo um nível de consciência do ambiente em que vive, utilizando-o para detectar oportunidades de negócios.

O Trailer da Brincadeira é um empreendimento inovador, que levará brincadeiras de antigamente as crianças de hoje, onde você solicitar os serviços, o público alvo são crianças, pais ou responsáveis, escolas, shoppings, festas de aniversários, eventos em datas comemorativas, festas em empresas, e parques ambientais. A equipe é formada por 2 (duas) pessoas especializadas e treinadas para ensinar as brincadeiras, que são feitas ao ar livre e de forma segura, estas brincadeiras viabilizam momentos significativos de amizades, e as crianças aprendem que podem se divertir e serem felizes com pouco. Dentro do trailer terão brinquedos lúdicos que poderão ser comercializados.

2 ATIVIDADES LÚDICAS

FANTIN (2000), relata que em relação a cultura lúdica infantil, analisando os depoimentos de pais e mães sobre o brincar, chamou atenção a inevitável passagem na relação brincadeira-televisão, compreendendo que a televisão tem sido a companheira para as brincadeiras de muitas crianças.

Não é preciso muita coisa, basta uma corda, uma bola, um pião, cinco pedrinhas, dois metros de elásticos, bolas de gude, um giz, um pedaço de gesso ou um caco de telha, já são suficientes para que imediatamente, apareça uma amarelinha.

Estas brincadeiras viabilizam momentos significativos de trocas afetivas. As crianças ficam muito tempo juntas e juntas aprendem a olhar nos olhos, a contar com um amigo, a fazer comparações e escolhas, a abraçar, a dividir seus medos e angústias, a se desentender e depois fazer as pazes, a respeitar, a ouvir e aceitar o outro, a expressar seus sentimentos... aprendem que podem ser felizes com pouco. As atividades lúdicas, jogos, brinquedos e brincadeiras possibilitam as crianças de expressarem-se livremente, o lúdico fascina a criança, dando oportunidade da mesma construir e desconstruir as suas fantasias, fazendo-as exercer o questionamento e conhecerem a sua realidade. O ato de brincar implica

uma preocupação com a existência de um modo divertido, de acordo com as especificações de cada faixa etária e circunstâncias de vida. (LUCKESI, 2002a).

Brincadeiras e jogos contribuem para o desenvolvimento da imaginação e naturalidade das ações da vida real.

É exatamente esse ambiente de constante brincadeira e vivência criativa que possibilita o processo de criação refletido nas pesquisas científicas e avanços tecnológicos. (LUCKESI, 2002,2002a, 2006).

Não estou afirmando que as atividades lúdicas, as brincadeiras de antigamente, eram um elixir do equilíbrio do corpo e da mente, e que todas as crianças daqueles tempos se tornaram adultos fortes, seguros e bem resolvidos, afirmo que com estas brincadeiras, as coisas parecem ser mais simples e a alegria mais presente. É época onde as crianças gostam de ficar juntas e de brincar, época encantadora, cheia de sonhos e de imaginação. Estas brincadeiras promovem aquisições motoras, cognitivas e sócio afetivas de grande importância para a vida.

A importância das atividades lúdicas para as crianças não deve ser considerada somente no processo de ensino-aprendizagem, mas no desenvolvimento da perene capacidade de inventar e criar. (FIGUEIREDO, 2003; LUCKESI, 2002a, 2002b, 2006).

Brincando - e não só - a criança se relaciona, experimenta, investiga e amplia seus conhecimentos sobre si mesma e sobre o mundo que está ao seu redor. Através da brincadeira podemos saber como as crianças veem o mundo e como gostariam que fosse, expressando a forma como pensam, organizam e entendem este mundo. Isso acontece porque, quando brinca, a criança cria uma situação imaginária que surge a partir do conhecimento que possui do mundo em que os adultos agem e no qual precisa aprender a viver. Assim além de ser forma de conhecimento do mundo físico e social, na brincadeira a criança interage com outros e convive com diferentes sentimentos, vive emoções e aprende a lidar melhor com seus sentimentos.

Brincar é uma aprendizagem, uma aprendizagem que se baseia na imaginação e a enriquece. A criança tem o potencial imaginativo e aprende a brincar brincando, e esse brincar é aprendido por meio de vários fatores: através de relações interpessoais que dependem basicamente de afeto e emoção; através da linguagem a através do uso de objetos mediadores.

A criança adquire experiência brincando. A brincadeira é uma parcela importante da sua vida. As experiências tanto externas como internas podem ser férteis para o adulto, mas

para a criança essa riqueza encontra-se principalmente na brincadeira e na fantasia. Tal como as personalidades dos adultos se desenvolvem através de suas experiências da vida, assim as crianças evoluem por intermédio de suas próprias brincadeiras e das invenções de brincadeiras feitas por outras crianças e por adultos. Ao enriquecerem-se, as crianças ampliam gradualmente sua capacidade de exagerar a riqueza do mundo externamente real. A brincadeira é prova evidente e constante da capacidade criadora, que quer dizer vivência.

Para KISHIMOTO (1996), o brinquedo estimula a representação, a expressão de imagens que evocam aspectos da realidade. Pode se dizer que um dos objetivos do brinquedo é dar à criança um substituto dos objetos reais, para que possa manipulá-los.

A infância é, também, a idade do possível. Pode-se projetar sobre ela a esperança de mudança, de transformação social e renovação moral. Hoje, a imagem de infância é enriquecida, também, com o auxílio de concepções psicológicas e pedagógicas, que reconhecem o papel de brinquedos e brincadeiras no desenvolvimento e na construção do conhecimento infantil.

KISHIMOTO ainda relata que a tradicionalidade e universalidade das brincadeiras assentam-se no fato de que povos distintos e antigos, como os da Grécia e do Oriente, brincaram de amarelinha, empinar papagaios, jogar pedrinhas e até hoje as crianças o fazem quase da mesma forma. Tais brincadeiras foram transmitidas de geração em geração através de conhecimentos empíricos e permanecem na memória infantil.

É através de seus brinquedos e brincadeiras que a criança tem oportunidade de desenvolver um canal de comunicação, uma abertura para o diálogo com o mundo dos adultos, onde ela restabelece seu controle interior, sua auto-estima e desenvolve relações de confiança consigo mesma e com os outros.

No sonho, na fantasia, na brincadeira de faz-de-conta desejos que pareçam irrealizáveis podem ser realizados.

3 O QUE É O "TRAILER DA BRINCADEIRA"

Em um mundo cada vez mais industrializado e informatizado, a tendência é que muitas das brincadeiras tradicionais não sejam mais referência e não sejam mais a preferência das crianças de hoje, mesmo assim, jogos e brinquedos como peteca, amarelinha, pipa entre outros, tenham um valor cultural incalculável.

Atividades como brincar e jogar são fundamentais a nossa saúde, emocional, intelectual e física e sempre estiveram presentes em todos os povos, desde os tempos mais antigos, é através destas atividades que as crianças desenvolvem a linguagem e o pensamento, se socializam, aprendem a ter iniciativa e se preparam para serem adultos capazes de enfrentar a realidade deste mundo tão violento.

As pessoas e as crianças não valorizam mais "o brincar" e isto contribui para a realidade que vivemos, estas brincadeiras de antigamente estão quase extintas e as crianças somente querem ficar com seus tablets, vídeo games, jogos eletrônicos, computadores, celulares e outros meios tecnológicos. Quando um adulto se permite brincar com as crianças, sem sentir vergonha, ele poderá estreitar laços, estruturar, modificar e incrementar as experiências das crianças, estas atividades podem ser feitas nas escolas ou em casa envolvendo toda a família.

Abaixo tem uma figura que foi tirada do plano de negócios, que relata o retorno do investimento em 9 meses. As pessoas que irão trabalhar com as crianças, devem ser conforme descreve o quadro da figura 2.

Figura 1 e Figura 2 – Quadro do plano de negócios do Trailer da Brincadeira

Indicadores	Ano 1
Ponto de Equilíbrio	R\$ 6.887,28
Lucratividade	82,06 %
Rentabilidade	136,13 %
Prazo de retorno do investimento	9 meses

Nº	Cargo/Função	Qualificações necessárias
1	Colaborador/Animador	Gostar de criança, ser comunicativo, ter iniciativa, comprometimento, criatividade, proatividade, ser responsável e ter liderança, pois se tratam de crianças aprendendo a brincar.
2	Empresária	Ter espírito empreendedor, ser otimista. Gostar de criança, ser comunicativo, ter iniciativa, comprometimento, criatividade, proatividade, ser responsável e ter liderança, pois se tratam de crianças aprendendo a brincar.

Fonte: Plano de Negócios (2016, p. 3 e 10).

No "Trailer da Brincadeira", são oferecidas várias brincadeiras e brinquedos que podem ser comprados pelas pessoas que solicitam o serviço do Trailer, entre muitas brincadeiras temos:

Amarelinha - é uma atividade infantil muito conhecida e tradicional no Brasil. Ao mesmo tempo que ajuda as crianças a conhecer e a escrever os números, também desperta e exercita as suas habilidades como contar, raciocinar e o equilíbrio. A sequência numérica que se exige para brincar de amarelinha incentiva a criança a desenvolver o raciocínio lógico matemático. Os saltos ou pulos que as crianças terão que dar, lhes dará mais agilidade, coordenação e força. É uma brincadeira que auxilia o desenvolvimento motor das crianças.

Bilboquê - Este jogo consiste na habilidade de enfiar a carapuça do bilboquê no fuso (bastonete).

Bolinha de gude - Bolinhas coloridas e feitas de vidro, são jogadas num círculo feito no chão de terra pelos meninos. O objetivo é bater na bolinha do adversário e tirá-la de dentro do círculo para ganhar pontos ou a própria bola do colega.

Bolinhas de sabão - É muito fácil fazer a alegria da criançada comprando os kits de bolha de sabão. Mas aqui a dica é para se fazer essa brincadeira de forma bem tradicional. Adquire-se um pedaço de mangueira ou um canudo e em um copo faz-se espuma de sabão, mergulha-se o canudo e imediatamente sopra-se bem de leve fazendo-se as bolas que serão soltas no ar.

Corrida do Saco - marque um ponto para ser a linha de chegada e outro de partida. Cada participante deve entrar no saco ou fronha ou ter as pernas bem presas por um elástico. Ao ser dado o sinal os jogadores, aos pulos, precisam cruzar a linha de chegada.

Esconde-esconde - A criança tem de se esconder e não ser encontrada, a criança que deverá procurar os demais elementos do grupo deve permanecer de olhos fechados e contar até 10 para que todos tenham tempo de se esconder. Após a contagem, a criança sai em busca dos amiguinhos que estão escondidos. Para ganhar, a criança que está procurando deve encontrar todos os escondidos e correr para a base.

Ioio - A brincadeira consiste em enrolar o barbante no ioio, prendendo no dedo indicador ou médio; a seguir, arremessar o ioio para baixo num movimento suave e elegante, e logo após, com a mão, fazer um impulso contrário, trocando a subida do ioio, o qual deverá retornar à mão do jogador. Cada vez que um jogador acerta marca ponto, podendo repetir a jogada, até errar, quando então, cederá o ioio a outro participante, aguardando a nova rodada.

Passa Anel - As crianças são colocadas em roda e uma delas segura um anel nas mãos. As mãos estão fechadas em forma de concha de modo que as outras não possam ver o anel, nem quando e para quem este será passado. Ganha quem descobrir “com que está o anel”.

Pega-pega - Esta brincadeira envolve muita atividade física. Uma criança deve correr e tocar outra. A criança tocada passa ter que fazer o mesmo.

Piã - São duas as principais formas de brincar com o piã. No jogo sem desafios, os participantes apenas mostram suas habilidades botando o piã para rodar. Para isso, enrola-se a corda no piã segurando uma ponta do barbante e lançando o brinquedo no chão. Já os mais experientes exibem o domínio sobre o brinquedo colocando o piã para rodar na palma da mão ou na unha do dedo e o pegando no chão. No jogo com desafio, os participantes desenham um círculo no chão e todos precisam arremessar seus piões no centro do círculo. Quem não conseguir, deita o seu piã dentro do círculo. Os piões deitados são disputados pelos outros jogadores que conseguirem atingir o centro do círculo.

Pipa - Pipa, papagaio, arraia, raia, quadrado, pandorga... Os tipos de pipa mais conhecidos são o de três varas, o de cruzeta e o de caixa. Para confeccioná-las bastam algumas folhas de papel, varinhas e linha.

Pular Corda - A corda é movimentada por duas pessoas e as outras pessoas pulam. Quando apenas uma for pular, se ela errar, é substituída. Quando for várias pessoas, quem engancha na corda é eliminada.

Como é difícil encontrar estes brinquedos nas lojas de hoje, nós também teremos em nosso Trailer da Brincadeira, estes brinquedos para vender, assim, você poderá levar e brincar em casa com suas crianças, proporcionando um maior contato entre a família.

O Trailer da Brincadeira, é um trailer adaptado, por fora colorido e com a identificação dos lados, por dentro tem prateleiras com os brinquedos que podem ser vendidos e com os brinquedos que serão usados nas brincadeiras, tem um tapete grande colorido, no espaço do tapete pode ser usado para brincadeiras também.

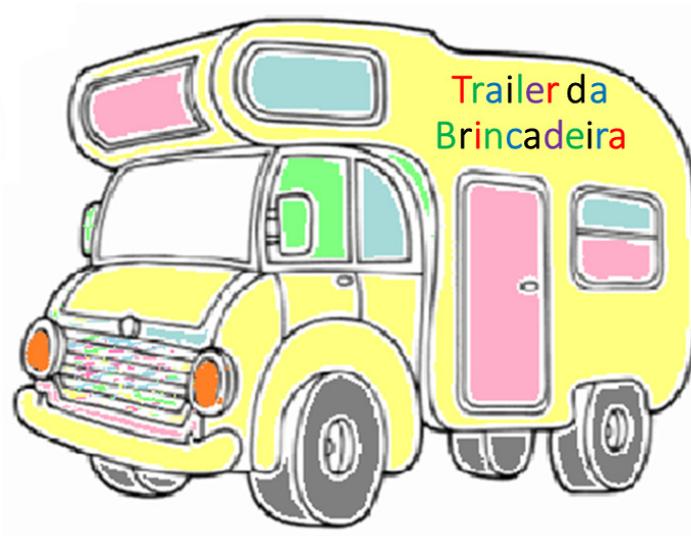
Figura 3 – Demonstrativo de algumas brincadeiras disponíveis no Trailer da Brincadeira



Fonte: <http://www.temaquiperto.com.br/site/blog/diversao-e-arte/brincadeira-de-crianca/>

Fonte: <http://mamaesaudefit.com/blog/melhores-brincadeiras-para-a-criancada-nessas-ferias/>

Figura 4 – Projeto do Trailer da Brincadeira



Fonte: <https://www.colorirgratis.com/desenhos-de-ve%C3%ADculos-na-estrada-para-colorir.html>.

4 CONCLUSÃO

Por meio das crianças se eternizam as brincadeiras de antigamente, sendo, estas, preservadas e recriadas a cada nova geração, por isto, resgatar a tradição das brincadeiras é uma forma de incrementar o universo lúdico e cultural das crianças, além de proporcionar uma interação entre gerações. Da mesma maneira como nossos pais e avós, sem dúvida temos uma história para contar sobre os nossos brinquedos preferidos e uma brincadeira a ensinar.

Mesmo que os aparelhos eletrônicos determinem cada vez mais as relações do mundo de hoje, as crianças ainda continuam brincando.

Com o excesso de trabalho e o pouco tempo que nos sobra, falta momentos para aproveitarmos com a família, chegamos em casa e ainda temos o trabalho de casa para organizar, então é mais fácil colocarmos os filhos em frente à televisão, jogando vídeo game ou assistindo vídeo no tablet ou smartphone, por isto o Trailer da Brincadeira proporciona momentos para aproveitarmos a brincar com nossos filhos.

Como hoje há uma carência deste tipo de prestação de serviço, nós criamos o Trailer da Brincadeira.

REFERÊNCIAS

- DRUCKER, P. Inovação e Espírito Empreendedor - Prática e Princípios. São Paulo: Pioneira, 1986.
- FILION, L. J. Empreendedorismo: empreendedores e proprietários-gerentes de pequenos negócios. Revista de Administração, São Paulo v.34, n.2, p.05-28, abril/junho, 1999.
- FIGUEIREDO, Paulo Negreiros. Aprendizagem tecnológica e performance competitiva. Rio de Janeiro: Editora da Fundação Getúlio Vargas, 2003.
- LUCKESI, Cipriano Carlos. Ludicidade e atividades lúdicas: uma abordagem a partir da experiência interna. Educação e Ludicidade, Salvador, n. 2, p. 22-60, 2002.
- LUCKESI, Cipriano Carlos. Coletânea Educação e Ludicidade – Ensaio 02, GEPEL, Programa de Pós-Graduação em Educação, FAGED/UFBA, p. 22-60.
- WINNICOTT D.W. (Donald Woods), A criança e o seu mundo. Tradução Álvaro Cabral, 6ª edição Rio de Janeiro: Zahar Editores 1982.
- FANTIN, Mônica. No mundo da brincadeira: jogo, brinquedo e cultura na educação infantil, Editora Cidade Futura, Florianópolis, 2000.

KISHIMORO, Tizuko Morchida (Organizadora). Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação, São Paulo: Editora Cortez, 1996 8ª edição

100 brincadeiras para ensinar/ aprender brincando. Disponível em:
<<https://brasileirinhos.wordpress.com/brincadeiras> >. Acesso em: 04 jul. 2017.